|  |  |
| --- | --- |
|  | **Project 01** |
|  | **Declaração de Visão do Projeto “Fatec‘s in luv”** |

|  |
| --- |
| **[Fatec’s in luv]** |
| Este documento representa o Documento de Visão de um Projeto. |

1. Título

Fatec’s In Luv

1. Objetivo

No segundo semestre, construir um Jogo no estilo Date Game para professores e atividades da Fatec Scs.

1. Justificativa

Escolhemos esse estilo de jogo para desenvolver nossas Habilidades acadêmicas em diversos aspectos como: Roteiro, Melhora na escrita, Criação de Cenários, Criação de personagens, Desenvolvimento de Programação dentre muitas outras informações e documentos. Todos precisamos de uma base para aperfeiçoar nossas técnicas e esse foi o artifício mais simples para todos treinarem.

1. Descrição Geral

O fatec’s in luv a ser desenvolvido neste projeto irá proporcionar que os jogadores adentrem no mundo do jogo, transmitindo de uma maneira descontraída para que o indivíduo possa ter uma definição mais ampla do elemento lúdico e gerar uma reflexão do modo de pensar, estar a favou ou contra algo, a troca de opiniões, o posicionamento sobre assuntos específicos, enfim, exercer sua cidadania.

1. Equipe

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Papel |
| Andre Alves do Nascimento | Design Gráfico |
| Beatriz Cristina Campos Francisco | Game Writter |
| Gustavo Rocco Domingos | Design Gráfico |
| Gustavo Rodrigues de Lima | Programador |

1. Partes Interessadas

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Descrição |
| Adilton Ferreira | Professor de Game Design que analisará a documentação e criação do jogo, desde a definição das regras do jogo até os testes finais. |
| Sergio Banin | Professor de Prog II que verificará os códigos e desenvolvimento do jogo na parte prática, desde da lógica e contexto usado. |
| Willians Monteiro | Professor de Computação gráfica, onde analisará a arte do jogo, e a utilização do 3D no desenvolvimento do game. |
| Colaboradores e Alunos da Fatec | Todo ambiente escolar estará disponível para ver o jogo, testar e avaliar. |
| Equipe do projeto | Interessada em obter êxito no projeto para abrir novas oportunidades para a equipe como um todo e também obter crescimento individual de cada membro do time. |

1. Premissas
   1. Para uma implantação e uso eficiente do Jogo, estamos assumindo que a

A biblioteca gráfica utilizada na implementação do game tenha todos os recursos necessários para o desenvolvimento.

1. Riscos Preliminares

a. Devido à inexperiência será possível que o jogo não contenha todos os recursos disponível até a data de apresentação.

c. Devido às ocupações dos professores e alunos, é possível que haja dificuldades em termos tempo e disponibilidade da equipe.